

Les louveteaux et les Jeannettes jouent, grandissent, gagnent en autonomie dans l'univers de la forêt. Traverser la forêt, en découvrir les mystères et les secrets, telle est la mission proposée à chaque enfant qui arrive dans l'unité.



(Crayonnés de mai 2008. Version non définitive)



La cabane

Pour vivre ensemble, louveteaux et jeannettes se retrouvent en petites équipes de filles ou de garçons : c'est la **sizaine**. Dans chaque sizaine, un enfant accepte de devenir porte-parole, pour un trimestre ou l'année.

La sizaine se retrouve dans sa **cabane**. Elle devient le lieu de rendez-vous d'une bande de copains, avec ses codes, ses rites et ses règles.

Bienvenue dans la peuplade !

Au cœur de la forêt, les Louveteaux et les Jeannettes sont invités à rejoindre la **peuplade**, une communauté de personnages fantastiques, mi-hommes mi-végétaux, dont la mission est de faire vivre et croître la forêt. Au sein de la peuplade se trouvent aussi les autres louveteaux et jeannettes ainsi que leur maîtrise. C'est là qu'ils se retrouvent pour jouer et grandir.

Dans la forêt, **6 personnages** sympathiques et positifs les accueillent pour leur apprendre de nouvelles choses dans les 6 domaines de développement (physique, affectif, social, intellectuel, moral et spirituel). On les appelle les **Sylphes**

Mayls est curieux de Dieu
Kawane est respectueux
Théla est débrouillarde
Laline est dynamique
Blogane est solidaire
Yzô est vrai

Rendez-vous sous le Grand Arbre

La peuplade se retrouve au pied du **Grand Arbre**, sur lequel est inscrite la loi. Réunie en conseil, c'est là qu'elle se retrouve pour échanger et décider.

Grâce au mystérieux **Passage** creusé dans son tronc, le Grand Arbre permet d'accéder à des mondes à découvrir à travers l'escapade.

Au cœur de ses branches, le grand arbre détient aussi un précieux **secret**, que le Louveteau ou la Jeannette découvre au cours de son parcours dans la peuplade...





Un passage mystérieux...

Au cœur de la forêt où vit la peuplade, se trouve un chêne centenaire, appelé le **Grand Arbre**...

Mais cet arbre n'est pas comme tous les autres : il renferme au creux de son tronc un **Passage** mystérieux vers d'autres mondes, où plein de découvertes attendent les Louveteaux et Jeannettes.

Mousquetaires, cuisiniers, danseurs ou globe-trotters, le passage permet à la peuplade de faire de grandes découvertes dans le domaine de son choix. Et grâce au passage, les Louveteaux et Jeannettes peuvent retrouver facilement le chemin de la forêt et leur cabane.

Une histoire 100% découverte

L'escapade, chez les Louveteaux et les Jeannettes, c'est le projet vécu tous ensemble, c'est-à-dire l'ensemble des moyens - jeux et activités - mis en place au cœur d'un imaginaire pour faire progresser les enfants.

Il répond à la fois à leurs désirs et à la volonté éducative des chefs et cheftaines.

L'escapade, c'est :

- La découverte d'un domaine d'activité, d'un champ d'expérience : le cirque, la cuisine, le Sénégal, la peinture, les droits des enfants, les oiseaux des bois...
- Une grande histoire imaginaire positive et pleine de péripéties,
- Une évasion ludique et active du quotidien.



Les enfants, acteurs de l'escapade

Qu'elle soit entièrement choisie par les enfants ou proposée par les chefs, l'escapade répond nécessairement aux centres d'intérêt et envies des enfants, dont on a le souci de recueillir les idées de façon régulière.

Les enfants sont acteurs de leur escapade, ce qui signifie concrètement :

- Donner son avis,
- Participer à l'action proposée,
- Mettre ses compétences au service du projet à travers la progression personnelle,
- Avoir une part de décision sur son avancée,

Y avoir sa place, sentir qu'on a contribué à sa réussite.



Qu'elle dure une journée ou un trimestre, l'escapade est le cadre naturel de l'activité, mais ce n'est pas un dogme : des activités exceptionnelles peuvent également se vivre à côté.



Vivre ensemble

Apprendre à vivre ensemble chez les louveteaux-jeannettes, c'est intégrer le sens de la loi : celle que je choisis parce qu'elle me permet de mieux vivre avec les autres. C'est aussi commencer à prendre conscience des conséquences de mon comportement sur la vie du groupe.

Une loi pour mieux vivre ensemble

Le jour de leur promesse, les louveteaux et les Jeannettes **disent oui** à la vie de la Peuplade et acceptent de faire de leur mieux pour respecter la loi qui permet de vivre ensemble.

En étant Louveteau / Jeannette, je choisis d'être :

Vrai. Je donne mon avis et je fais ce que je dis
Respectueux. Je prends soin de moi et des autres
Débrouillard. Je découvre et je crée de mes mains.
Je protège notre planète
Dynamique. Je suis actif et bon joueur
Curieux de Dieu. J'apprends à dire qui est Jésus pour moi
Solidaire. Je suis copain avec tous, ici et là-bas.



Des activités pour apprendre à vivre avec les autres

- « De notre mieux ! »

A l'occasion des promesses, que ce soit pour la préparer pour soi-même ou pour les autres, chaque enfant prend le temps de faire le point sur la façon dont il vit avec les autres. A cette occasion, il choisit les deux articles de la loi qu'il s'engage plus particulièrement à observer dans l'année qui vient (les atouts)

- Le serment de la peuplade

Alors que la loi n'est pas négociable, les enfants peuvent faire l'expérience de l'écriture d'une charte de peuplade. Chacun s'exprime, écoute les autres. Ensemble, la peuplade définit les règles de vie propres au groupe, qui permettent à chacun de sentir intégré.



La Promesse

« Je sais que vous serez avec moi, même quand j'oublierai un peu notre loi. Alors, avec l'aide du Seigneur, de vous tous et de notre loi, je promets de faire de mon mieux pour prendre confiance en moi, apprendre à vivre avec les autres et participer au monde qui m'entoure. »

Le chef répond : J'ai confiance en toi, tu tiendras ta promesse.





Aider chaque enfant A grandir

Une peuplade pour faire vivre la forêt

A ses 8 ans, l'enfant est appelé à rejoindre la **peuplade**. Après en avoir découvert et observé la vie et les jeux depuis **l'orée de la forêt**, il devient Louveteau ou Jeannette par la **promesse** faite sur la loi.

L'enfant apprend le vivre ensemble et acquiert des capacités pratiques. Puisqu'il fait partie de la peuplade, il devient indispensable au groupe qui choisit ensemble quelles compétences il veut acquérir au cours de l'escapade. La maîtrise aura alors à cœur de proposer des activités aux enfants permettant d'acquérir ces compétences. Pour matérialiser cette acquisition, chaque enfant obtient alors une **graine**.

Les **Sylphes** sont là pour accompagner les enfants dans leurs acquisitions. Ils incarnent chacun un domaine de développement qui correspond à un ensemble de compétences.



Des atouts à valoriser

Tout au long de son parcours, l'enfant progresse aussi dans son savoir-être et son comportement relationnel. Son attitude lui permet de recevoir des **atouts** : dynamique, curieux, solidaire, respectueux, vrai et débrouillard. Chaque atout est en lien avec un domaine de développement.

Tout à la fin de son parcours, le Louveteau ou la Jeannette est appelé par un messager de la tribu à quitter la peuplade pour partir vivre l'aventure...

Le secret du Grand Arbre...

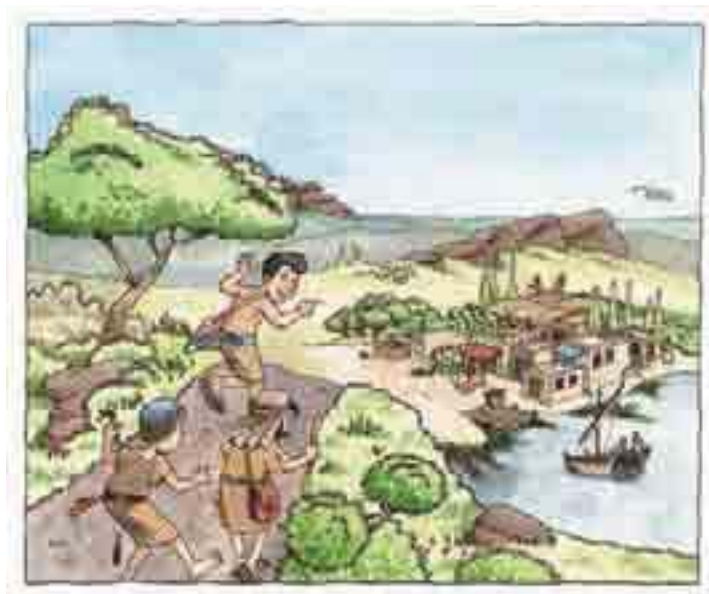
A l'âge de 10 ans, le louveteau, la jeannette franchit un cap. Il/elle fait partie des « grands » maintenant. Pendant le camp, une journée est réservée à tous ceux qui ont eu 10 ans dans l'année : **la journée du secret**. Au cours de cette journée riche en aventures et en jeux, les enfants sont amenés à relire leur parcours à la peuplade, avec l'aide de Maÿls. Ils découvrent alors un **trésor** : celui d'être unique puis le **secret du grand arbre** : « *Le bonheur ne vient pas à ceux qui l'attendent assis. La meilleure manière de l'atteindre est de le donner aux autres* » (Baden-Powell)

L'enfant choisit alors de se mettre au service de la communauté. Il devient **veilleur**. Il peut choisir d'être veilleur de paix, de mémoire, d'amitié, de nature, de bien être... Autant de rôles à tenir pour améliorer la vie du groupe.



Bienvenue En Galilée !

Conçu pour faciliter le travail des maîtrises et pour intéresser les enfants, *Bienvenue en Galilée* est l'outil indispensable que doit posséder chaque unité pour animer la vie chrétienne de la peuplade.



Un outil pour toute l'unité

Bienvenue en Galilée est un outil ludique, simple à utiliser et attractif conçu pour faciliter l'animation spirituelle et chrétienne de la peuplade. L'objectif est à la fois de proposer un cadre motivant pour le cheminement de l'enfant, de sa sizaie, de l'unité et de la maîtrise elle-même.

Trois intuitions ont guidé notre réflexion :

- Entre 8 et 11 ans, tout passe par le jeu,
- C'est à partir du jeu et de l'action que se déploie la dimension spirituelle et chrétienne,
- La manière de vivre de Jésus en Galilée nous parle de notre vie scout et guide.

Quelle expérience spirituelle pour la branche ?

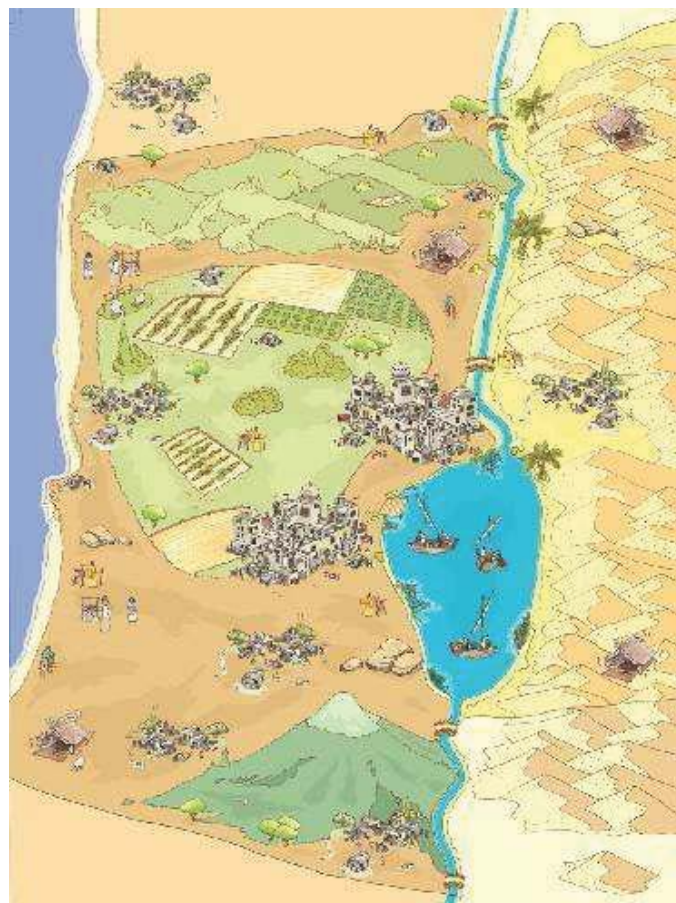
« Partir à la rencontre de Jésus qui me parle de la vie. Avec lui, j'apprends à connaître Dieu, à l'aimer et le prier. »

Bienvenue en Galilée, c'est...

- Un outil pour animer l'unité, mais aussi des temps en sizaie et des temps personnels,
- Une dynamique qui suscite des activités et qui permet la relecture,
- Une démarche de cheminement pour les enfants, mais aussi pour les chefs,
- Un imaginaire en fil rouge sur toute l'année, qui n'est pas un projet ponctuel.

Le kit d'animation comprend :

- Les règles du jeu, pour comprendre et mettre en œuvre facilement la démarche,
- Des fiches pratiques, pour animer chaque type de temps,
- Une carte de la Galilée, pour visualiser la progression de l'unité,
- Un journal de bord par enfant, pour accompagner son cheminement personnel,
- Le Guide Boussole, pour accompagner les chefs et cheftaines dans leur chemin en maîtrise.





A chaque âge sa progression

L'accueil

Prendre le temps d'accueillir chacun individuellement à son arrivée à la peuplade, c'est lui permettre de se sentir bien et lui donner envie de rester.

- **La lettre d'accueil**

Avant sa première rencontre avec la peuplade, l'enfant reçoit une lettre mystérieuse signée des Sylphes. Elle l'invite à une fête à l'orée d'une forêt magique.

Ainsi, l'enfant est directement plongé dans l'imaginaire et le jeu.

- **La fête de rentrée**

Lors de son premier contact avec la peuplade, l'enfant est accueilli par une fête, préparée par les 3^è années. L'occasion de faire connaissance de façon conviviale, et de rêver à l'écoute des récits du dernier camp...



Devenir veilleur

Chez les louveteux et les jeannettes, on est heureux et fier de grandir. Parce que les centres d'intérêt ne sont pas les mêmes à 10 ans qu'à 8, tous les enfants qui ont 10 ans sont invités à devenir des veilleurs, quel que soit leur parcours antérieur à la peuplade.

- **La journée du secret**

L'année de ses 10 ans, au camp, une journée spéciale attend chaque enfant. Avec tous ceux qui ont soufflé leurs 10 bougies, ils vivent une journée rien qu'à eux, avec leurs chefs. C'est l'occasion pour chacun de mesurer combien il a grandi, de découvrir le secret du Grand Arbre, et de choisir son rôle de veilleur.

- **Le rôle de veilleur**

Veilleur de paix, d'amitié, de mémoire, de nature ou de bien-être, tels sont les rôles que peuvent choisir les enfants. Au cours de la journée du secret, ils apprendront des techniques pour tenir au mieux leur rôle, au service de la peuplade.

Une place particulière leur sera réservée au cours des moments forts de l'année : fête de rentrée, promesses...